Abominação

Uma história de bestas

Abominação é um RPG de mesa, um jogo interpretativo onde você se tornará uma monstruosidade para enfrentar o que o além sangrar. Se torne um com o mal, para proteger aquilo que você ama, se entregue à besta dentro de você e mostre a todos a dor que pode causar!

Para isso você precisará de um d100, dois dados de 10 lados, onde o primeiro representa a casa decimal e o segundo a numérica! Esse é um jogo cooperativo com foco narrativo e combativo!

Deixe a besta se soltar!

O além

Depois de um acidente, você sobreviveu, mas foi transformado, algo que não deveria existir adentrou seu ser, te transformando em um ser do além, uma criatura que não deveria existir na sociedade como ela é, seu corpo começou a se transformar, talvez sua carne tenha começado a apodrecer, ou você cria presas e garras, ou se torne incorpóreo, você se torna uma aberração nos olhos normativos. Mas essa é a vida que você tem agora, e deverá proteger, a todo custo, enquanto se esconde em meio àqueles que te perseguem.

Sinta o vento soprar sua pele em meio a frequência do além sob a lua rubra, esse é o seu mundo agora.

Nova carne

Com sua transformação, agora você se torna algo novo, criando a sua ficha:

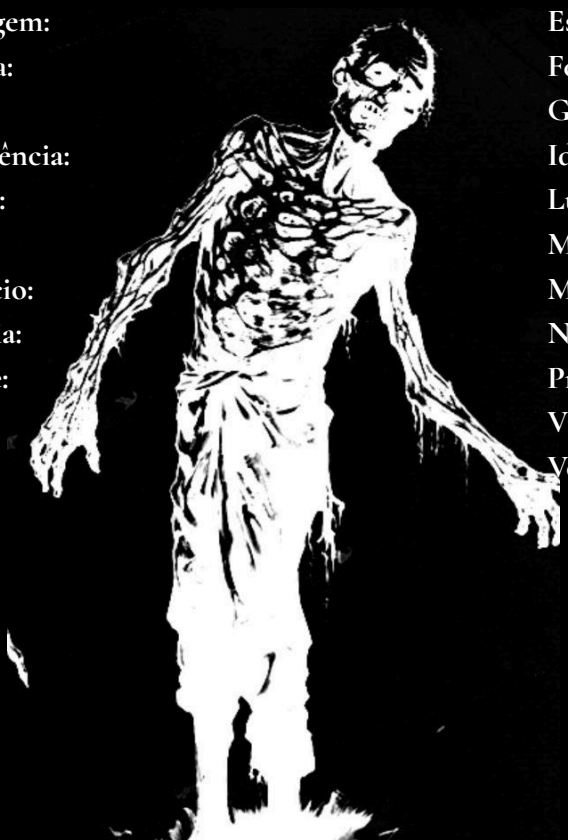
Efígie: 100
Maldição: 0/10
Indolência: 25

Pecados: Até 25

Ira:
Ganância:
Inveja:
Preguiça:
Orgulho:
Gula:
Luxúria:

Profanações: Até 25

Amargura:
Desfalque:
Devassidão:
Escárnio:
Feitiçaria:
Gatunagem:
Idolatria:
Lume:
Maledicência:
Mentira:
Noia:
Prenúncio:
Violência:
Vontade:



Efígie: Sua saúde física
Maldição: O quanto a maldição atua
Indolência: Quão difícil é te afetar

Pecados: As maledicências essenciais de você que são somados a um teste

Ira: Fúria, ira, revolta, fisicalidade
Ganância: Vontade, obstinação, ímpeto
Inveja: Querer, imitar, se tornar
Preguiça: Resistir a mudança, se manter
Orgulho: Ser quem é, sentir-se, ser
Gula: Consumir, devorar, coagular
Luxúria: Desejo, sedução, vontade, paixão

Profanações: Aprofundamentos da sua maldição que somam a um pecado

Amargura: Seu ressentimento e memória
Desfalque: Falsidade prática, trapaça
Devassidão: Desejo, sedução, convencer
Escárnio: Zombaria, desmoralizar
Feitiçaria: Rituais e umbral
Gatunagem: Ação criminosa
Idolatria: Idolatrar a si e outros
Lume: Conhecimento e saber
Maledicência: Saber o mal que há
Mentira: Enganação, mentira, falsidade
Nóia: Paranoia, sexto sentido
Prenúncio: Pressentimento, anúncio
Violência: Causar dor
Vontade: Resiliência de si

Sendo um

Ao criar seu personagem você deve distribuir:

100 pontos de pecado

150 pontos de profanação

E em seguida escolher 2 habilidades.

Ao subir de nível você recebe:

+10 PV
+5 de pecado
+5 de profanação

E a cada dois níveis, até o limite de 5 habilidades:

+1 habilidade

Humanidade

Essas são as habilidades que se mantém de sua humanidade passada:

Humanidade estabelecida:

Uma vez por sessão você pode resistir 1 aumento de maldição

Gosto de sangue:

Ao acertar um ataque físico, você causa +5 de dano

Forçar a barra:

Uma vez por sessão você pode re rolar um teste falho

Limiar amaldiçoado:

Você pode aumentar sua margem de sucesso em 5, mas sofrendo 1 de maldição

Aproveitamento indolente:

Você recebe +50% de indolência usando artefatos amaldiçoados

A besta dentro de mim:

Você aceita sua maldição, recebendo o dobro de margem de acerto da sua maldição

Olha nos meus olhos:

Você chama a atenção dos inimigos com a sua maldição, o alvo rola um teste de ira com vontade contra seu orgulho com escárnio, se falhar ele deve te atacar

Regalia maldita

Além de sua maldição, você carregará com si 2 artefatos amaldiçoados:

Estigma da maldição:

Um semblante da sua maldição que te concede +25 de indolência, mas deixando claro sua natureza maligna

Desejo maldito:

Armas que causam 2d10 de dano, se assemelhando a sua maldição, usando violência ou feitiçaria

Embriaguez maldita:

Artefatos que simbolizam sua maldição e recuperam 1d10+5 de vida uma vez por cena de combate

Relicário maldito:

Um artefato da sua maldição que porta um ritual que reduz o dano sofrido em 5 ao aumentar 1 maldição, não podendo exceder 10

Esses artefatos podem ser alterados entre sessões!

A maldição

Você é amaldiçoado por elementos da história passada do além, materializando um conceito:

Ódio: Você é uma besta física, criando sangue maldito do seu desejo de morte, recebendo:

Aberração física:

Você desenvolve um físico criado para violência, crescendo presas, garras ou armas naturais. Seus ataques desarmados passam a causar 1d10+5 de dano

Fúria bestial:

Você entra em frenesi em violência, podendo dar um ataque extra

Conhecimento: Você é uma criatura imaterial de sabedoria infinita recebendo:

Ser imaterial:

Você é um ser incorpóreo, tornando difícil tocá-lo, assim somando em 5 sua indolência

Desconexão mundana:

Você é um ser do além, somando 5 em todaa suas profanações

Medo: Você é uma entidade infinita e impossível, recebendo:

Criatura maldita:

Você é um ser morto em essência e infinito em corpo, todos danos são reduzidos em 5 pontos

Essência maligna:

Você é um ser pútrido, ganhando +15PV por idolatria

Testando o limite

Para jogar este RPG você declarará ações ao narrador, que pode ou não requerer um teste para a realização efetiva de sua ação. Para realizar o teste você rolará o d100, com objetivo de tirar o resultado igual ou menor que seus pontos de pecado e profanação somados, quanto menor, melhor.

Abaddon rola um teste de ira com violência para quebrar uma porta, rolando 30 no d100, com sua ira em 25 e violência em 15, ele tem um sucesso.

Ao rolar o resultado 1 você tem sempre sucesso e é um crítico, em combate, causando dobro de dano

Ao rolar resultado 100 você sempre tem uma falha e é um desastre, em combate, você acerta um aliado ou a si mesmo

Em combates você deve atingir a soma da indolência de seu alvo:

Abaddon deseja morder Alef, de indolência 50, Abaddon usa ira com violência, somando 25 de sua ira e 15 de sua violência no seu resultado de 23, assim tendo um acerto contra Alef.

Embate

Eventualmente duas forças irão se opor, assim devendo realizar um teste contra, onde ambos rolam um pecado somado a uma profanação e uma rolagem do d100, e o maior resultado tem sucesso.

Abaddon quer provocar Alef, rolando inveja com escárnio, somando 15 de inveja a 15 de escárnio e 12 de sua rolagem, totalizando 42, Alef rola orgulho com idolatria, somando 25 de orgulho a 15 de idolatria e 25 de sua rolagem, totalizando 65, assim Alef ganha o embate e não é provocado.

Cedendo à maldição

Ao utilizar rituais ou habilidades você pode ganhar pontos de maldição, até o máximo de 10 pontos, esses pontos são somados em seus testes, e são considerados os últimos pontos de um sucesso. Um sucesso por causa de pontos de maldição geram consequências violentas.

Abbadon rola um teste para amassar uma máquina de vendas, usando ira com violência, ele rola 50, com 25 de ira, 15 de violência e 10 de maldição. Ele obtém sucesso, porém nos último ponto possível, de maldição, então ele entra em fúria e bate até quebrar de vez a máquina. Ao realizar um sucesso nos pontos da besta, você causa o dobro de dano, ou uma catástrofe, destroi uma porta, bate em uma pessoa em vez de conversar, FODE.

Situações de estresse, traumas e eventos violentos podem gerar um ponto de maldição. Em combate as consequências são:

Ódio: Entra em fúria por 1d2 rodadas atacando alvos aleatórios ou si mesmo ou até causar 25 de dano e saborear

Medo: Seu corpo se desmantela, sofrendo 1d10 de dano e precisando devorar um alvo para recuperar

Conhecimento: Assombra todos ao redor causando 1 ponto de maldição em todos e sofrendo 5 de dano

Reduzindo maldição baseado em sua maldição:

Ódio: Devorar um corpo reduzindo 1d6 ou atos libidinosos, reduzindo 1

Medo: Consumir podridão reduzindo 1d6 ou atos gulosos, reduzindo 1

Conhecimento: A realização de um sacrifício ou assombramento reduzindo em 1d6 ou atos cerimoniais, reduzindo 1

Idolatrando o além

Além da sua maldição, você pode abraçar o além com mais intensidade, cedendo sua força ao maldito, se tornando mais poderoso. Você pode idolatrar o além toda vez que sobe de nível, recebendo:

Cada vez aumenta em 5 um pecado, aumentam 25 PV

Permitem usar rituais dos elementos e te transformam aos poucos em sua maldição

Assim como os pontos de maldição, sucessos em pontos da idolatria do além são catastróficos, causando sempre malefício e maldade.

Rituais

Estes são os rituais que você pode aprender ao idolatrar o além:

Morte

Desconexão temporal:
Você pode realizar um teste de violência no lugar de um teste, aumentando sua maldição em 1

Mortuário maldito:
Ao finalizar um alvo você pode devorá-lo, aumentando sua maldição em 2 e ganhando 1d10+5 pvs temporários

Corrupção

Devorador infinito:
Você pode aumentar sua maldição em 1d4 para somar sua preguiça em uma resistência de dano

Proliferação maligna:
Você pode aumentar sua maldição em 1 para realizar um teste de vontade no lugar de um teste

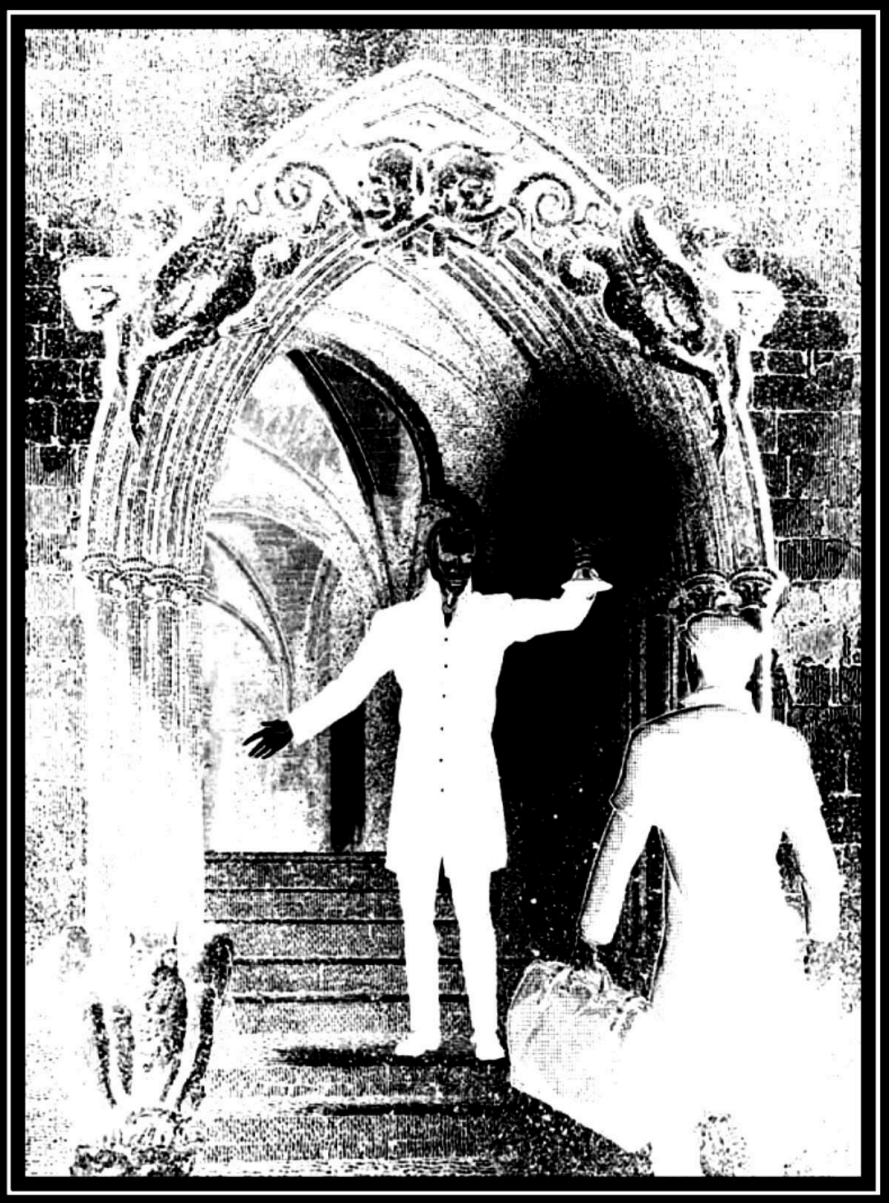
Tempo:

Materialização impossível:
Você pode aumentar sua maldição em 1 para realizar um teste de feitiçaria no lugar de outro teste

Encantamento maldito:
Você pode profanar um objeto, fazendo com que ele cause +1d de dano, aumentando sua maldição em 1

Sua maldição

Um jogo de Abominação necessita de criatividade. Crie suas próprias habilidades a partir dessa base, novos rituais, maldições, até elementos e nomes. Roube esse livro, mate o autor. Esse é o seu jogo, faça ele entender isso com sua própria maldição!



Abominação

Efígie:
Maldição: 0/10
Indolência:

Pecados

Ira:
Ganância:
Inveja:
Preguiça:
Orgulho:
Gula:
Luxúria:

Profanações

Amargura:
Desfalque:
Devassidão:
Escárnio:
Feitiçaria:
Gatunagem:
Idolatria:
Lume:
Maledicência:
Mentira:
Noia:
Prenúncio:
Violência:
Vontade:

Regalias: